

Audacity: estudio de un software libre de grabación y edición de audio como recurso didáctico para el aprendizaje de contenidos musicales en la educación primaria

PROF. JULIETA MICAELA BERASATEGUI

UNLP FACULTAD DE BELLAS ARTES

POSGRADOS DE ESPECIALIZACIÓN EN LENGUAJES ARTÍSTICOS

COHORTE 25 DE MAYO

El presente trabajo aborda el uso de las TIC como recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la educación musical en el nivel primario. Para ello se propuso indagar de qué modo un software de grabación y edición de audio puede favorecer dichos procesos.

Dentro del amplio y variado abanico de aplicaciones y programas musicales disponibles en la red, fue seleccionado el programa Audacity por ser un software libre de distribución gratuita, en idioma español, fácil de instalar y con una barra de menú y de herramientas similar a programas y reproductores de audio digital predeterminados en las computadoras, lo cual permite a los alumnos apropiarse rápidamente de su operatoria.

El trabajo de campo que aquí se presenta se realizó en el 4° año EP del Colegio Crear de la ciudad de Chivilcoy Provincia de Buenos Aires, durante el primer trimestre del ciclo lectivo dos mil dieciséis. La propuesta fue pensada para llevarse a

cabo dentro del tiempo destinado para la disciplina (una hora semanal) en el ámbito cotidiano (salón de clase) y utilizando los recursos tecnológicos disponibles dentro de la institución.

Los alumnos involucrados en la propuesta tenían conocimientos previos acerca del manejo de diferentes dispositivos electrónicos y accedían cotidianamente a tablets, notebooks o smartphones. Además, al momento de realizarse el trabajo, el colegio contaba con una plataforma digital educativa (Santillana) que venía siendo utilizada por docentes y alumnos de todos los cursos, lo cual les demandaba el uso constante de las computadoras. Sin embargo estos conocimientos nunca habían sido puestos en práctica para aprender contenidos musicales, sino para buscar información, escuchar música, observar videos - películas y jugar juegos.

La metodología que se seleccionó para la realización del trabajo fue la investigación acción, por lo cual durante el desarrollo de la investigación se formularon una serie de secuencias didácticas que abordaron diversos contenidos musicales, a través de actividades que implicaron la audición, la ejecución y la producción musical, tal como se propone en los diseños curriculares vigentes, utilizando como recurso didáctico central el programa Audacity, con el objetivo de lograr una producción musical final para cada secuencia.

Se presenta el análisis de los datos parciales del trabajo sobre las secuencias realizadas hasta el momento, detallando una serie de propuestas para continuar con el trabajo.

Introducción

Desde hace ya algunos años las nuevas tecnologías se han ido incorporando en nuestras aulas, concibiéndose como instrumentos significativos dentro del ámbito escolar, por su valioso aporte didáctico en el proceso de construcción del conocimiento. Los avances en programas y aplicaciones útiles para el trabajo en diferentes áreas del saber nos permiten encontrar en la red una amplia y variada gama de recursos tecnológicos disponibles para el uso on line y/ o para descargar de manera gratuita.

La educación musical es un área que puede nutrirse con estos avances, ya que un buen número de aplicaciones han sido desarrolladas para la reproducción, ejecución y composición de música. Si bien estas originalmente no fueron concebidas con un fin educativo, puesto que la mayoría son

creadas para esparcimiento o uso profesionales, el área puede resignificarlas y utilizarlas como herramientas didácticas.

Es por ello que se propuso investigar en qué modo la utilización del software “Audacity” puede contribuir en el aprendizaje de los contenidos del área de música propuestos para el segundo ciclo de la educación primaria.

Acerca del software

Audacity es un programa multiplataforma de grabación y edición de sonido digital de uso libre y de código abierto, desarrollado por un grupo de voluntarios y distribuido bajo licencia GNU.

La selección de Audacity como recurso dentro de la variedad de opciones disponibles, se realizó en función de las características y posibilidades que este ofrece, ya que es un software de distribución gratuita, enteramente traducido al idioma español, fácil de instalar, con una barra de menú y de herramientas similar a programas y reproductores de audio digital predeterminados en las computadoras, lo cual puede permitirle a los alumnos apropiarse rápidamente de su operatoria. Dentro de sus múltiples funciones admite grabar, añadir efectos (Reverberación, compresión, retardo, etc.) mezclar, cortar, copiar, pegar y deshacer, entre otras. Pudiendo exportar el producto final en diferentes formatos de audio digital: WAV, Aiff, Ogg y MP3.

Marco teórico: enfoque didáctico

Dado que la labor docente, al menos dentro del marco de la educación obligatoria, no es una tarea que pueda regirse por sus propias reglas sino que debe ser enmarcada dentro de posicionamientos filosóficos -pedagógicos propios de cada momento histórico- político veremos en primer lugar qué plantea la Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires en el Marco general de política curricular, niveles y modalidades del sistema educativo en relación al uso de las TIC y su posicionamiento pedagógico sobre ellas:

Las mediaciones tecnológicas propiciaron modos de percibir, de razonar e interpretar el mundo, que se

diferencian de la lógica de la escritura. Mientras esta última se caracteriza por la linealidad, la progresividad en la presentación de las ideas, que facilita el desarrollo de habilidades como la argumentación y la abstracción; las tecnologías de la información y la comunicación potencian otras habilidades, como la capacidad de apropiación de estímulos visuales a gran velocidad, la facilidad para realizar diferentes tareas al mismo tiempo, la apropiación de lenguajes que se expresan a partir de múltiples soportes. Es así que nos encontramos con niños/as y jóvenes que pueden adaptarse rápidamente a diversos contextos, que disponen de una notoria capacidad para utilizar las tecnologías y de rapidez para percibir y articular imágenes". (2007 p.26)

Allí también se hace una consideración sobre el rol docente para el abordaje de estas nuevas tecnologías:

Es preciso que los/as docentes propicien este trabajo analítico. No obstante, no es probable lograrlo si la incorporación a la enseñanza de los medios masivos y las tecnologías sólo contempla como objetivo hacer más entretenido el aprendizaje. Su abordaje se fundamenta en la imperiosa necesidad de comprenderlos compleja y críticamente, en tanto forman parte de la cotidianeidad de alumnos/as y docentes. (2007 p.27)

Vale resaltar que analizando el marco conceptual específico del área de música, si bien podemos encontrar diversos párrafos donde se consideran el uso de variadas herramientas para la enseñanza y el aprendizaje de la música, no se explicita dentro de dichas herramientas a las nuevas tecnologías.

Las nuevas tecnologías en la escuela

El posicionamiento que sostiene este trabajo sobre el uso de las nuevas tecnologías en el contexto escolar, está en estrecha relación con lo que plantea Sánchez (2001, p. 6)

Al integrar las TIC en la educación, incorporamos un medio más de construcción, que debe ser utilizado en forma transparente para centrarse en el aprender, donde se necesita tener claridad que lo importante es aprender con las tecnologías y no aprender de las tecnologías. Por ello, el uso e integración de las tecnologías en la educación será efectivo en la medida

en que los docentes generen propuestas metodológicas innovadoras y creativas que las sustenten para fines de aprendizaje y cognición.

Thomas Reeves (1998), en la misma línea de pensamiento realiza una distinción muy clara:

Cuando un estudiante aprende "de" los computadores (instrucción dirigida), estos funcionan esencialmente como tutores. En esos casos las TIC apoyan el objetivo de incrementar conocimientos y habilidades básicas de los estudiantes. En cambio, cuando éstos aprenden "con" los computadores, las TIC asumen el papel de herramientas poderosas que pueden potenciar la construcción de conocimientos por parte del estudiante y usarse para alcanzar una variedad de objetivos en el proceso de aprendizaje.

Ampliando con lo expuesto pero ya dentro del campo específico musical, el investigador Paul Théberge (2006 p.25) señala que las nuevas tecnologías para la producción musical son algo más que una colección aleatoria de instrumentos, de artilugios para grabar y reproducir el sonido, la tecnología es además un ambiente en el que experimentamos y pensamos la música. Es un conjunto de prácticas que adoptamos a la hora de producir y escuchar sonidos musicales, y es además un elemento en los discursos que empleamos cuando se trata de compartir y evaluar nuestras experiencias, definiendo, en el proceso, lo que la música es y puede llegar a ser. De esta manera, los artefactos electrónicos que se utilizan para producir y distribuir, no son simples "medios" técnicos a través de los cuales experimentamos la música, la tecnología se ha convertido en un "modo" de producción musical y consumo.

Modos de conocimiento en música

En línea con lo ya expuesto se hará mención a la noción de conocimiento musical presente en los diseños curriculares vigente en la provincia de Buenos Aires para el área de música. En estos la construcción del conocimiento musical se entiende como el resultado de un proceso en el que tienen lugar procedimientos vinculados a la recepción, interpretación y composición musical. Por lo dicho, al momento de planificar la acción se tuvo en cuenta que aprender/hacer música implica pasar por los tres roles ya citados, por lo cual se indagó

cómo puede contribuir un software de grabación y edición de audio en actividades de recepción, composición y ejecución musical en el ámbito de la educación primaria.

Metodología

En función de las características del trabajo se optó por emplear la metodología de investigación-acción, dado que se abordó la exploración de diferentes propuestas que requirieron la participación activa de los actores en el aula.

Objetivos Generales

1. La realización de una propuesta metodológico-didáctica que contribuya en el plano de la enseñanza a partir de la incorporación de las nuevas tecnologías.
2. Evaluar aportes tangenciales durante el proceso de usos de dicho software.

Objetivos específicos

1. Conocer y manejar un software de edición de audio de uso libre.
2. Utilizar dicho software para grabar, editar y mezclar las realizaciones de los alumnos.
3. Aplicar el software Audacity como herramienta en la construcción del conocimiento musical.

Desarrollo

Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo que aquí se presenta se realizó en el 4° año EP del Colegio Crear de la ciudad de Chivilcoy Provincia de Buenos Aires, una institución dependiente de la Dirección Provincial de Educación de Gestión Privada (DIPREGE) organismo del Sistema Educativo Provincial. Dicha institución cuenta con 2 (dos) módulos semanales para el área de artística de los cuales se designa un módulo para la disciplina música y el otro para plástica.

Las propuestas didácticas presentadas a los alumnos siguieron los lineamientos y los contenidos prescriptos para el nivel en los diseños curriculares vigentes para la provincia de Buenos Aires, y fueron llevadas a cabo durante el primer trimestre del ciclo lectivo dos mil dieciséis.

Recursos

El trabajo se pensó para ser realizado con los recursos disponibles dentro de la institución por lo cual el desarrollo de la investigación se llevó a cabo dentro del tiempo destinado para la disciplina (una hora semanal) y en el ámbito cotidiano (salón de clase) dicho salón posee un cañón proyector, parlantes amplificadores, una notebook y servicio de internet Wi - fi.

Características del grupo

El grupo con el cual se llevó a cabo la experiencia cuenta con 28 alumnos que de acuerdo al diagnóstico realizado, poseían conocimientos previos acerca del manejo de diferentes dispositivos electrónicos y accedían cotidianamente a tablets, notebooks o smartphones. Además, al momento llevar a cabo el trabajo, el colegio contaba con una plataforma digital educativa (provista por Santillana) que venía siendo utilizada por docentes y alumnos de todos los cursos, lo cual les demandaba el uso constante de las computadoras. Sin embargo estos conocimientos nunca habían sido puestos en práctica para aprender contenidos musicales, sino para buscar información, escuchar música, observar videos - películas y jugar algunos juegos educativos.

La planificación y la acción

A continuación se presentan las actividades planteadas para el desarrollo del trabajo. En primer término aparecen las actividades propuestas para la clase de presentación del software y luego tres secuencias didácticas llevadas a cabo en el transcurso de otras doce clases, al final de estas aparece un breve relato de lo acontecido en cada una de ellas.

1) Plan de clase de presentación del software

Objetivo: Familiarizarse con el programa y conocer sus prestaciones básicas.

Actividades:

- Descargar el programa de internet.
- Instalar el software en la computadora del curso.
- Abrir y determinar qué elementos de la pantalla principal que resultan conocidos.
- Comentar sobre las posibilidades que plantea el programa.
- Realizar pruebas de grabación, edición, importación de audio, etc.

- Presentar fotocopia con las características del programa y descripciones de uso.

Relato de las clases iniciales (2 clases)

Con el doble fin de hacer un diagnóstico de los conocimientos previos de los alumnos y como apertura hacia la presentación del software, se inició la propuesta realizando preguntas a los alumnos sobre tipos de dispositivos, aplicaciones y software que conocían, disponían y manejaban.

La secuencia continuó con el proceso de descarga del programa desde la página oficial a la computadora del curso, el mismo lo realizó la docente explicando con detalle, mientras los alumnos seguían con atención cada paso desde la proyección en el pizarrón.

Una vez instalado identificaron de la pantalla principal las herramientas que conocían de otros programas y probaron cómo se utilizaban en audacity, accediendo al manejo del software desde lo que les resultaba familiar hacia lo desconocido. Realizaron consultas sobre los diversos objetos y herramientas de la pantalla, los cuales se exploraron para identificar su finalidad y funcionamiento. Manifestaron inquietud sobre las diferentes producciones que podían realizarse con el programa y probaron muy concisamente cómo elaborarlas con las herramientas que este posee. Esta actividad exploratoria que tuvo como objetivo conocer las características propias del software, impulsó la motivación de los alumnos para descubrir nuevas propuestas musicales a realizarse con el mismo.

Finalmente se repartió a cada alumno una fotocopia con las características del programa (un brevísimo tutorial) y el link de la página de descarga.

2) Secuencia didáctica N° 1

Contenidos:

Núcleo temático: La organización del lenguaje musical

Eje del lenguaje: Forma: Segmentación formal como resultante de la organización de la obra. Relación entre las partes: grados de permanencia, cambio y retorno. Eje de la producción: Ejecución y análisis de producciones musicales con diferentes agrupamientos rítmicos, relaciones texturales, organizaciones melódicas y resultados formales Eje de la

recepción: La estructura de la obra como resultado de la reconstrucción de lo escuchado.

Objetivo: Lograr diferentes estructuras formales sencillas a partir de dos fragmentos rítmicos.

Actividades:

- Presentar dos fragmentos rítmicos
- Escribir los ritmos e identificar cada fragmento con una letra según sus características (similares o diferentes)
- Elegir un instrumento para cada fragmento.
- Grabar en multipista utilizando Audacity.
- Utilizar las herramientas del programa para conseguir nuevas formas (Ej ABA / AABBA, etc.)
- Editar cada producción.
- Exportar el producto final en formato WAV.

Relato de la secuencia didáctica N° 1 (3 Clases)

Esta secuencia comenzó con la exposición de dos frases rítmicas por parte de la docente, a las que debieron analizar, comparar y asignarles un instrumental para su ejecución. Esta actividad tuvo como objetivo la presentación del material para la composición de diferentes organizaciones formales con la utilización del programa.

Se continuó la propuesta con el proceso de grabación de cada frase rítmica. Para la realización de esta actividad los mismos alumnos optaron por pasar a grabar en grupos de tres participantes, dos en ejecución y uno al manejo del programa, ya que de acuerdo a lo ya explorado, cuando grababan todo juntos se producía una saturación del audio. El resto del grupo permaneció en el salón, observando en silencio todo el proceso de grabación que era proyectado a través del cañón a la pizarra (que también obra como pantalla) interviniendo con aportes y comentarios hacia el producto grabado para la edición del mismo.

La siguiente actividad consistió en combinar los fragmentos para generar nuevas estructuras formales utilizando las herramientas del programa. Esta propuesta se realizó de forma individual, de a uno fueron pasando a la computadora para crear la forma deseada manipulando los audios, mientras el resto del grupo participaba orientando sobre las distintas herramientas a utilizar y sugiriendo ajustes.

Al finalizar el proceso de edición cada alumno exportó su producción en formato WAV.

3) Secuencia Didáctica N°2

Contenidos:

Núcleo temático: La composición

Eje del lenguaje: Instrumentación. El timbre en función de los niveles de organización textural, rítmica y formal. Eje de la producción: La creación pautaada. Desarrollo y elaboración de un material sonoro dado. La partitura como "mapa" de la obra.

Eje de la recepción: Niveles de conciencia en el manejo de los recursos tímbricos y compositivos en las ejecuciones. La reflexión en la acción.

Objetivo: Instrumentar una partitura rítmica de la canción Sambou Sambou (João Donato e João Mello) para grabar y editar en Audacity.

Actividades:

- Presentar partitura rítmica de Sambou Sambou (Autores: João Donato e João Mello)
- Importar en Audacity el audio y escuchar.
- Marcar la forma musical utilizando una pista de etiquetas.
- Seleccionar el instrumental para realizar la ejecución.
- Grabar los ritmos de cada parte.
- Escuchar todas las pistas juntas y editar volumen, entradas, cierres, etc.
- Analizar y evaluar la producción final. Realizar modificaciones o correcciones.
- Exportar el producto final en formato mp3 o WAV.

Relato de la secuencia didáctica N° 2 (4 Clases)

Se inició la propuesta presentando una partitura rítmica para acompañar la canción "Sambou Sambou" (Autores: João Donato e João Mello) luego se escuchó la obra e intentó leer dicha partitura a primera vista usando solo palmas. Posteriormente se analizó su forma y algunas particularidades rítmicas para, finalmente, instrumentar con claves, panderos, triángulos, raspadores y panderetas.

Durante el proceso de análisis formal de la obra se utilizó la pista de etiquetas del programa. Dicha herramienta fue

presentada por la docente y operada por los alumnos que pasaron de manera individual a seleccionar e identificar cada parte y el instrumental que se ejecuta en ella. Esta actividad les permitió conocer un recurso más del programa que no se presenta a simple vista en la pantalla principal, y que permite organizar visualmente la obra que se va a grabar.

Continuaron analizando y probando diferentes posibilidades para la concreción de la grabación, en donde advirtieron que si grababan todos juntos sobre la pista se generaba sobregrabación de audio y saturación y si grababan solo los ritmos para luego superponerlos con la música se perdían con el tiempo, por lo cual decidieron grabar de manera individual y utilizando auriculares. Para llevar a cabo el proceso se dispuso un alumno en el manejo de la computadora y un representante de cada grupo de instrumentos para grabar su parte, el resto permaneció en silencio en la grabación y atentos a identificar detalles a modificar en la edición.

Para el trabajo de edición también fueron pasando de a uno a manejar el programa, y siguiendo las indicaciones del resto del grupo, cortaron, silenciaron, regularon volúmenes y movieron las pistas en función de la base. Una vez terminado este trabajo exportaron el producto final en formato Wav.

4) Secuencia didáctica N°3

Contenidos:

Núcleo temático: La composición

Eje del lenguaje: Los procedimientos compositivos: En el tiempo: agrupar, separar, variar, repetir. Eje de la producción: La elaboración consciente de un material sonoro a partir de “citas” y músicas preexistentes. La planificación estructural de la música. Eje de la recepción: Selección de una metodología de análisis en función de las características particulares de la obra y la utilización de procedimientos compositivos. La reflexión en la acción.

Objetivo: Realizar una nueva versión de una de las canciones a la bandera.

Actividades:

- Seleccionar una de las canciones a la bandera para realizar una producción.
- Presentar diferentes versiones.
- Escuchar y analizar.

- Seleccionar el tipo de producción a realizar con la canción utilizando el Audacity.
- Importar audio al programa Audacity y editar en función de la propuesta.
- Escuchar y determinar ajustes o cambios.
- Exportar el producto final en formato mp3 o WAV.

Relato de secuencia N° 3 (3 Clases)

Dicha secuencia, como las anteriores, fue realizada continuando las actividades planificadas para el primer trimestre del año. En este caso se abordaron los contenidos musicales en relación con el Proyecto Institucional del Colegio, en el que se estipula para 4° año el aprendizaje de las canciones de saludo a la bandera para ser cantadas durante el acto de jura en la ciudad de Rosario.

Seleccionaron la canción “Saludo a la bandera” para realizar con ella una producción musical utilizando Audacity. Analizaron y opinaron sobre el tipo de propuesta a realizar, siendo algunas de las ideas bajar una pista de la canción y grabarse cantando sobre ella, armar una base instrumental para cantar arriba, grabar una versión a capella y armar una nueva versión utilizando fragmentos de cada una a modo de collage, siendo esta última la propuesta con la cual estuvieron todos de acuerdo.

Para la concreción del trabajo se escucharon cinco versiones del tema, y luego, sobre la letra de la canción, marcaron las partes que iban a utilizar de cada una de estas. Se comenzó por el proceso de recorte de fragmentos y para realizarlo fueron pasando de a uno a manejar el programa, importando audio, seleccionando, cortando y silenciando la pista para continuar el mismo procedimiento con las otras versiones. El resto de los alumnos siguió los pasos desde la pantalla proyectada colaborando y aportando sugerencias.

El siguiente paso fue el de unión y edición, y se continuó con el mismo accionar, fueron pasando de a un alumno al manejo del programa, utilizando la herramienta de desplazamiento para la organización de los fragmentos y la herramienta envolvente para igualar el volumen de las pistas. Entre todos, observando la pantalla, analizaron el audio y realizaron indicaciones sobre los detalles a retocar o modificar. Una vez que todos estuvieron de acuerdo con el resultado sonoro, exportaron la pista en formato WAV.

Evaluación

A fin de obtener datos que permitan evaluar la herramienta didáctica, se realizó una encuesta para obtener una perspectiva desde los alumnos quienes, de forma escrita y anónima, respondieron al cuestionario que a continuación se presenta junto con los porcentuales obtenidos.

Encuesta				
Profesora: Julieta Berasategui				
Curso: 4° EP Colegio Crear				
Área: música		Año:2016		
	SI	Algunas veces	NO	
¿Le gustó utilizar Audacity?	100%	----	----	
¿El uso de Audacity le propuso desafíos?	71,43%	21,43%	7,14%	
¿Aprendió utilizando Audacity?	100%	----	----	
¿El uso de Audacity lo motivó?	92,8%	3,6%	3,6%	
¿Pudo descargarlo en su computadora familiar?	60,7%	----	39,3%	
¿El Audacity le permitió realizar producciones musicales?	85,7%	3,6%	10,7%	
¿Seguiría utilizándolo en la hora de música?	85,7%	14,3%	----	
¿Le resultó difícil de manejar?	7,14%	46,43%	46,43%	
¿Considera que fue importante el uso de Audacity en la realización de las actividades musicales?	92,8%	3,6%	3,6%	
¿Considera difíciles las actividades llevadas a cabo?	14,28%	39,3%	46,42%	
¿Cree que las actividades emprendidas le sirvieron para entender los contenidos musicales trabajados?	85,7%	10,7%	3,6%	
¿Cree que se podrían realizar otras producciones musicales con el Audacity?	100%	----	----	

Conclusiones

El desarrollo del trabajo ha permitido establecer algunas ideas generales sobre la implementación del software:

1- Ha sido una herramienta motivadora: De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta se observó que un gran porcentaje de alumnos lo consideró como un factor importante para su motivación de trabajo, consignando que pudieron descargarlo en su computadora familiar, que usarlo les propuso desafíos y que seguirían utilizándolo en la hora de música. Esta motivación también se vio reflejada en el desarrollo de las propuestas ya que las mismas discurrieron de manera fluida y organizada, los alumnos se manifestaron siempre dispusieron a trabajar, respetando los momentos de silencios y los turnos en el manejo de la computadora. Inclusive

se podría señalar el caso de dos alumnos que presentaron a sus compañeros producciones propias, elaboradas en sus hogares, con el uso de Audacity, como parte del interés personal por explorar y utilizar la herramienta.

2- Les propuso nuevos desafíos: Según lo manifestado en la encuesta esta equiparado el número de alumnos a los cuales no les resultó difícil el manejo del programa, con los alumnos que algunas veces le presentó dificultades. Sin embargo en total consignó que le gustó utilizarlo y que aprendió aplicándolo.

3- Sirvió para realizar experiencias estéticas: Cabe destacar que pudieron llevarse a cabo todas las actividades planificadas para el trabajo de campo, obteniendo de cada secuencia un producto final logrado por los alumnos con el uso del programa. En cada uno de estos no solo se observaron el buen manejo de las herramientas del software, sino que también reflejaron cómo fueron capaces de enriquecer cada producción con sus aportes y conocimientos estético y musicales.

4- Ha permitido comprender o comprender en mayor profundidad los contenidos propios de la educación musical abordados en las secuencias de trabajo. Según los datos recogidos en la encuesta un alto porcentaje de alumnos considera que fue importante el uso de Audacity en la realización de actividades musicales, que las propuestas realizadas les sirvieron para entender los contenidos tratados y que les permitió realizar producciones musicales.

5- Deja abierta nuevas posibilidades de trabajo: Durante el desarrollo de las propuestas fueron los mismos alumnos quienes con sus inquietudes y preguntas sobre las posibilidades del programa fueron indicando otras diversas producciones musicales a realizarse con Audacity. Por ejemplo: Edición de fragmentos musicales para musicalizar imágenes, textos, videos, historietas, etc. Selección y edición de fragmentos de audios representativos de diferentes contenidos musicales. La realización de una biblioteca de sonidos. Un collage sonoro. Una producción musical sobre fragmentos melódicos dados (organización formal y texto) La grabación de una canción sobre una base instrumental y un ensamble de percusión elaborado por los alumnos entre otros, quedando así una puerta abierta para seguir explorando esta herramienta.

6- El programa les brindó la posibilidad de un nuevo tipo de acercamiento a la producción musical, permitiendo con la gran variedad de herramientas que este posee, crear música utilizando otros procesos compositivos y, en algunos casos, lograr producciones musicales que no podrían conseguirse por otros medios. Asimismo el manejo de las herramientas del programa les permitió refinar y perfeccionar cada vez más el producto final atendiendo a detalles de ensamble, volumen, tiempo, entradas, cierres, etc.

Bibliografía

Dirección General de Cultura y Educación. (2007) Marco general de política curricular, niveles y modalidades del sistema educativo. La Plata. Buenos Aires.

Dirección General de Cultura y Educación. (2008) Diseño Curricular para la Educación Primaria. Segundo Ciclo. La Plata. Buenos Aires.

Giráldez, A. (2010) La composición musical como construcción: herramientas para la creación y la difusión musical en Internet. Revista Iberoamericana de Educación, 52, 109-125.

Prensky M. (2006) Don't Bother Me Mom. I'm Learning! Paragon House. Estados Unidos.

Reeves, T.C. (1998) "The Impact of Media and Technology in Schools: A Research Report prepared for The Bertelsmann Foundation" The University of Georgia. Estados Unidos. http://treeves.coe.uga.edu/Bertelsmann_Impact_Report.pdf

Sánchez, J. (2001) Aprendizaje Visible, Tecnología Invisible. Aprender, Nuevas tecnologías y Sociedad del Conocimiento. DOLMEN Ediciones. Santiago. Chile.

Stabley, E. (2006) Bases filosóficas. Traducción Marina Aranda. Boletín de investigación Educativo musical 13, 37. Pp. 37-39.

Sitio Web Oficial Audacity: <http://www.audacityteam.org>

Sitio Web software libre <http://hispalinux.es/SoftwareLibre>

Théberge, P. (2006) "Conectados: la tecnología y la música popular". En Frith, S., Straw, W., Street, J. La otra historia del rock. Aspectos clave del desarrollo de la música popular: desde las nuevas tecnologías hasta la política y la globalización. (pp. 25-51) Barcelona: Ediciones Robinbook.